キャラクター名

リモーネ

プレイヤー名

ポジション	コート	**享年**	9
メインクラス	ステーシー	**暗示**	
サブクラス	タナトス	**寵愛点**	0

初期配置	煉獄
最大行動値	10

能力値	**クラス**	**修正**	**合計**
武装	2	0	2
変異	1	1	2
改造	1	0	1

記憶のカケラ	内容

未練

対象	種類	狂気点		発狂時ペナルティ
たからもの	依存	3	①②③④⑤	パーツとして所持。破壊で狂気点+1
		3	①②③④⑤	
		3	①②③④⑤	
		3	①②③④⑤	
		3	①②③④⑤	
		3	①②③④⑤	

マニューバ

タイプ	損傷	名前	使用	タイミング	コスト	射程	効果
ポジション		【助言】		ジャッジ	0	0-2	支援1か妨害1。
メインクラス		【失敗作】		オート	なし	自身	攻撃判定・切断判定の出目は全て+1、ターン終了時・戦闘終了時にパーツ損傷
メインクラス		【死人の流儀】		ジャッジ		1～2	コストとして任意の基本パーツを一つ損傷する。支援2もしくは妨害2
サブクラス		【死神】		オート	なし	なし	白兵攻撃マニューバの攻撃判定において、出目+1してもよい
				オート			
頭		のうみそ		オート	なし	自身	最大行動値＋２
頭		めだま		オート	なし	自身	最大行動値＋１
頭		あご		アクション	2	0	肉弾攻撃１
頭		ボルトヘッド		ジャッジ	1	自身	支援2
頭		カンフー		オート	なし	自身	最大行動値＋１
頭		よぶんなめ		ジャッジ	1	0-1	支援２
				オート			
腕		こぶし		アクション	2	0	肉弾攻撃１
腕		うで		ジャッジ	1	0	支援１
腕		かた		アクション	4	自身	移動１
				オート			
胴				アクション	1	自身	次に使うマニューバーコスト-１(最低0)
胴		はらわた		オート	なし	なし	なし
胴		はらわた		オート	なし	なし	なし
胴		あるびの		ジャッジ	1	0-1	支援１
胴		たからもの		オート	なし	なし	本
				オート			
脚		ほね		アクション	3	自身	移動１
脚		ほね		アクション	3	自身	移動１
脚		あし		ジャッジ	1	0	妨害１
脚		仕込みブーツ		アクション	2	0	白兵攻撃2、攻撃判定の出目＋１